

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43-50.
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). *Augmented Reality* dalam multimedia pembelajaran. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 176-182).
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Alti, R. M., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Asip, M., Lestari, T. A., dkk. (2022). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Arifannisa, Yuliasih, M., dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publisbing Indonesia.
- Febrianti, Y., Sinaga, P., & Feranie, S. (2022). Pengembangan bahan ajar komik fisika berbasis pendekatan kontekstual pada materi hukum Newton. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 7(1), 11-20.
- Auwaliyah, H. M., Sahrina, A., Soekamto, H., & Masruroh, H. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine *Flipbook* Materi Mitigasi Bencana Untuk Siswa Kelas XI Ips Sman 1 Singosari. *Jurnal Geografi Vol*, 12(1).
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Fahrurrozi, M., Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fikri, H., Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Bantul: Samudra Biru.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Gunawan, Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Press.
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040-9050.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayah, S., Mailani, E., Sitohang, R., Nurmayani, N., & Gandamana, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis *Augmented Reality* berbantuan Unity 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 95-111.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Liadi, F., & Faridah, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Berwawasan Global Dan Berdaya Saing Sebagai *Trademark*. *JIS: Journal Islamic Studies*, 1(2), 180-189.
- Mailani, E., & Hareza, Y. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Papan Bilangan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Perkalian Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5717-5728.
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine *Flipbook* Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112-126.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan *Augmented Reality* dalam media pembelajaran. *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(01), 1-5.
- Nurjannah, A., Marpaung, L. N. E., Harahap, S. L. F., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media *Flipbook* Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421-428.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Rasyid. F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif : Teori, Model dan Praktik*. Kediri: IAIN Kediri Press.

- Restika, A. P., Nirwana, H., & Asriyadi, A. (2021, October). Implementasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk pengenalan komponen total station. In *Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)* (pp. 208-214).
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi himpunan kelas. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Rizal, M. R., Fikriah, F. K., & Hidayat, H. (2022). Pengenalan *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77-83.
- Rustam, Y. W. A. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Katalog Furniture Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, 13(2), 97-122.
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* (AR) pada Perancangan Ebrouchure sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61-66.
- Sahir. S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia.
- Santi, L., Lubis, P. H., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan bahan ajar siklus air berbasis *Flipbook* digital pada kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6463-6476.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan *Flipbook* digital sebagai media pembelajaran pada materi lingkaran di kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(9).
- Saputro Budiyo. (2016). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Salatiga: Aswaja Pressindo.
- Selviawati, Y., Harjanto, A., & Elvadola, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn 01 Kecubung Raya Tahun Pelajaran 2022/2023. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 319-326.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Bantul: Suryacahya

Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).

Trimastuti, W., Christinawati, S., Setiatin, S., & Puspita, V. A. (2021). Public Speaking dan Teknik Presentasi dalam Menciptakan Pengajaran yang Menarik. *PADMA*, 1(2), 119-134.

Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi *Augmented Reality* dalam meningkatkan proses pengajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489-499.

Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D: Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Semarang: KBM Indonesia.

